

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Sekolah dasar merupakan salah satu lembaga formal yang memegang peranan penting bagi perkembangan kemampuan siswa sebagai pondasi utama dari pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan di sekolah dasar harus betul-betul memberikan bekal pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baik bagi perkembangan siswa. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi siswa untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya. Syah (2010: 10), menjelaskan bahwa pendidikan merupakan sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan. Pendidikan semestinya dimaknai secara mendalam untuk mendapatkan pemahaman secara menyeluruh terkait dengan proses mendidik siswa yang menjadi tujuan utamanya.

Proses pendidikan yang dilaksanakan di sekolah berlandaskan pada Kurikulum. Kurikulum menjadi bagian yang sangat penting dalam proses pendidikan karena kurikulum menjadi acuan utama dalam menjalankan proses pendidikan yang ada di sekolah. Pendidikan saat ini mengacu pada Kurikulum 2013. Afifah, Sayuti dan Pramono (2017), menjelaskan bahwa Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang merupakan lanjutan pengembangan kurikulum sebelumnya yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan

keterampilan secara terpadu. Pada tahun ajaran 2013/2014, Kurikulum 2013 sudah mulai dilaksanakan pada sekolah dasar. Kurikulum ini merupakan kurikulum yang diterapkan oleh pemerintah untuk menggantikan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Realita pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Kurikulum 2013 di sekolah masih terdapat kendala yang dialami oleh guru maupun siswa. Permasalahan yang dihadapi oleh guru yaitu guru sulit untuk menjelaskan materi karena cakupan materi pada kurikulum 2013 sangat meluas sehingga guru sulit untuk menjelaskan materi secara terperinci. Permasalahan yang dihadapi siswa yaitu dalam realitanya siswa masih pasif dalam proses pembelajaran sedangkan pada kurikulum 2013 menuntut siswa untuk aktif mencari informasi bukan hanya dari guru saja.

Berdasarkan wawancara dengan guru dan observasi di kelas IV SD Negeri 3 Kaliori diperoleh informasi bahwa siswa kurang mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kerja samanya. Sikap kurang mampunya berpikir kritis dalam pembelajaran ini ditunjukkan dengan siswa belum mampu menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan. Siswa belum mampu untuk memberikan penjelasan sederhana, ketika terdapat soal untuk menjelaskan tetapi siswa hanya menyebutkan saja tanpa menjelaskannya. Ketika wawancara guru menjelaskan bahwa siswa dalam menjawab pertanyaan masih terpaku pada jawaban yang terdapat pada buku sehingga apabila terdapat soal yang bersifat analisis siswa sulit untuk mengerjakannya dan belum mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritisnya untuk menjawab soal

tersebut. Guru menjelaskan bahwa hanya terdapat 5 siswa putri dari 19 siswa yang mampu mengerjakan soal tersebut dan siswa laki-laki belum mampu untuk mengerjakan soal yang bersifat analisis.

Permasalahan kurangnya kerja sama siswa dalam kegiatan pembelajaran dilihat dari hasil observasi di kelas yaitu ketika kerja kelompok siswa tidak mau bekerja sama melakukan diskusi sesuai petunjuk guru. Hanya satu siswa yang mengerjakan soal tanpa berdiskusi dengan kelompoknya, bahkan terdapat siswa yang tidak mau berpendapat ketika diskusi dan hanya mencontoh saja. Terdapat siswa yang tidak mau membantu sesama teman apabila terdapat kesusahan dalam memahami materi pelajaran.

Peneliti dan guru berupaya untuk mengatasi permasalahan tersebut. Apabila tidak segera diatasi maka proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik, sehingga peneliti merancang pembelajaran yang menarik lalu melakukan diskusi dengan guru dan sepakat menggunakan Pendekatan Saintifik dengan permainan media Monopoli *Indonesia Diversity*, yang selanjutnya disingkat Monopoli *Invers* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dan kerja sama siswa.

Monopoli *Invers* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis karena pada media Monopoli *Invers* ini terdapat kartu soal berupa *zonk* dan kesempatan yang berisi tentang soal analisis tingkat C4 agar siswa mampu mengembangkan nalarnya untuk memecahkan permasalahan yang terdapat pada kartu soal tersebut. Aturan permainan dalam media Monopoli *Invers* yaitu siswa bekerja sama dalam menjawab soal sehingga siswa dapat saling

memberi gagasan dan pendapat untuk memecahkan permasalahan yang terdapat pada kartu soal tersebut. Peneliti memilih memadukan antara Pendekatan Saintifik dengan media Monopoli *Invers* karena siswa dapat lebih berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran untuk mencari informasi bukan hanya dari guru saja tetapi dengan siswa lain dengan cara saling bertukar pendapat ketika permainan berlangsung.

Permainan media Monopoli *Indonesia Diversity (Invers)* merupakan salah satu inovasi media pembelajaran yang dibuat oleh pencipta. Sikap kerja sama siswa dengan menggunakan media Monopoli *Invers* dapat meningkat, seperti yang telah dikemukakan oleh Soegoeng dan Sri (2013), yang menjelaskan bahwa pembelajaran menggunakan metode permainan melalui media monopoli menjadikan siswa dapat bekerja sama dengan baik bersama kelompoknya agar dapat memecahkan masalah bersama. Pembelajaran dengan menggunakan metode permainan berbantuan media monopoli membuat siswa tidak hanya berangkat sekolah untuk sekedar duduk mendengarkan guru menjelaskan materi melainkan siswa menjadi aktif bekerja sama dan terlibat dalam pembelajaran untuk mampu memecahkan masalah yang diberikan guru.

Media Monopoli *Invers* juga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, hal ini sejalan dengan pendapat dari Dhyani dan Yulia (2017), yang menjelaskan bahwa media monopoli sangat tepat digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena dengan media ini dapat melatih daya ingat siswa dalam penguasaan konsep materi pelajaran bagi siswa, melatih

dan mendorong keberanian siswa untuk mengungkapkan gagasannya, serta melatih penguasaan dan pemahaman konsep yang dimiliki oleh siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kerja sama siswa dengan menggunakan media Monopoli *Invers* di kelas IV SD Negeri 3 Kaliori dengan judul “Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kerja Sama Siswa Menggunakan Media Monopoli *Invers* Pada Tema 7 di Kelas IV SD Negeri 3 Kaliori”. Diharapkan penerapan pembelajaran dengan menggunakan media Monopoli *Invers* ini dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kerja sama siswa di kelas IV SD Negeri 3 Kaliori.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah pembelajaran menggunakan media Monopoli *Invers* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Kaliori?
2. Apakah pembelajaran menggunakan media Monopoli *Invers* dapat meningkatkan kerja sama pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Kaliori?

## **C. Tujuan Penulisan**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dengan menggunakan media Monopoli *Invers* pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Kaliori.
2. Meningkatkan kerja sama siswa dengan menggunakan media Monopoli *Invers* pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Kaliori.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoretis**

Penelitian ini dapat bermanfaat untuk memberikan sumbangan informasi kepada dunia pendidikan terutama terhadap kontribusi pemikiran bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan memberikan sumbangan media pelajaran yang menarik sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Siswa**

Penelitian ini dapat menambah pengalaman belajar siswa sehingga dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis dan meningkatkan kerja sama siswa dalam memecahkan masalah pada kegiatan pembelajaran di kelas.

###### **b. Bagi Guru**

Penelitian ini dapat memotivasi guru dan dijadikan perbaikan bagi guru untuk mengatasi permasalahan di kelas dengan menerapkan pembelajaran yang menarik sehingga mampu

meningkatkan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan selanjutnya.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dan dijadikan acuan dalam upaya pengadaan inovasi kegiatan pembelajaran di sekolah tentang kegiatan pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan memperluas pengetahuan sebagai peneliti baru yang berkaitan dengan masalah pengajaran dengan menggunakan media Monopoli *Invers* yang menarik untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kerja sama siswa.